

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

A. Lokasi, Populasi Teknik Sampling dan Sampel

1. Lokasi Penelitian

- a. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa SMK yang terpilih menjadi populasi terjangkau untuk dijadikan sampel penelitian yang berlokasi di Kota Bandung Jawa Barat.
- b. Alasan pemilihan lokasi penelitian SMK PAJAJARAN 2 Bandung adalah sebagai berikut:
 1. Berdasarkan pengamatan, Tingkat motivasi siswa masih tergolong rendah dalam mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Jasmani disekolah.
 2. Lapangan yang ada di sekolah tersebut memungkinkan untuk dilaksanakannya kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani.
 3. Guru pendidikan jasmani belum mampu menampilkan variasi pendekatan mengajar (bersifat monoton) yang mengakibatkan siswa terlihat jenuh mengikuti aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani.

2. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Pajajaran 2 Bandung berjumlah 40 orang siswa, yang terdiri dari gabungan siswa kelas XI semua jurusan (Administrasi Perkantoran (AP), Pemasaran (PM) dan akuntansi (AK)) SMK Pajajaran Kecamatan Lengkong Bandung.

3. Sampel dan Teknik Sampling

Sampel dalam penelitian ini adalah 40 orang siswa kelas XI SMK Pajajaran 2 Bandung. Sampel diambil dengan teknik *total sampling* yaitu ketika seluruh populasi dijadikan sampel atau biasa disebut juga *sampling jenuh* (Sugiyono, 2013). Dikarenakan jumlah sampel yang terbatas, peneliti mengambil seluruh populasi untuk dijadikan sampel dan dibagi menjadi dua kelas. Kelas yang pertama adalah kelas 1X Administrasi Perkantoran yang berjumlah 20 orang untuk kelompok eksperimen dan kelas Akuntansi dan Pemasaran

Ahmad Yani , 2015

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING DAN KECERDASAN INTELEKTUAL TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN BOLA BESAR DI SMK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sebanyak 20 orang untuk kelompok kontrol.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah Quasi eksperimen. Menurut Fraenkle, Wallen and Hyun (2012: 265), "*Quasy Eksperimental design do not include the use of random asignment*. Selanjutnya Ali (2012, Hlm.67) menjelaskan bahwa: 'Metode penelitian eksperimen dicirikan dengan 4 hal, yaitu adanya perlakuan, mekanisme kontrol, randomisasi dan ukuran keberhasilan. Apabila suatu penelitian eksperimen tidak menggunakan random dalam pemilihan sampelnya, maka dapat dikatakan sebagai quasi eksperimen (*Quasy eksperiment*).'

Dari pendapat tersebut peneliti dalam penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen (penelitian eksperimen semu) karena peneliti tidak menggunakan random dalam pemilihan sampel penelitian, dengan pertimbangan dalam dunia pendidikan saat ini, khususnya dalam pembelajaran, pelaksanaan penelitian tidak selalu memungkinkan untuk melakukan seleksi subjek secara random (acak), karena subjek secara alami telah terbentuk dalam satu kelompok utuh (*Naturally Formed Intact Group*). Seperti kelompok siswa dalam satu kelas, kelompok inipun seringkali jumlahnya sangat terbatas.

C. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti ingin melihat pengaruh model pembelajaran terhadap motivasi belajar. Variabel bebas (variabel X) dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Project Based Learning* sebagai kelas eksperimen dan *Direct Instruction* sebagai kelompok kelas kontrol. Sedangkan peneliti juga melihat ada pengaruh lain yang mungkin mempengaruhi motivasi belajar siswa sebagai variabel terikat (variabel Y) yaitu kecerdasan intelektual siswa yang peneliti anggap sebagai variabel kovariat. Variabel Kovariat menurut Sugiyono (2013, hlm.170) 'adalah variabel lain selain Variabel X yang diduga memperkuat atau memperlemah variabel Y'.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Non equivalent control group design* menurut (Sugiyono 2013, hlm.170): "desain ini hampir sama dengan *Pretest Posttest Control Group Design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok

Ahmad Yani, 2015

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING DAN KECERDASAN INTELEKTUAL TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN BOLA BESAR DI SMK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kontrol tidak dipilih secara random” Selain itu desain penelitian *Non equivalent control group design* adalah desain penelitian yang memperhatikan kemungkinan adanya pengaruh lain selain variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). (Fraenkle 2012, hlm. 270).

Desain penelitian *Non equivalent control group design* ditunjukkan pada Tabel berikut (Sugiyono 2013, hlm.170)

Tabel 3.1
Desain Penelitian *Non equivalent control group design*

Pretest	Treatment	Posttest
O1	X	O2
O3	-	O4

Keterangan Tabel 3.1 :

O1= Motivasi Belajar pada siswa kelas *Project Based Learning* sebelum adanya perlakuan (Kelas Eksperimen)

O3= Motivasi Belajar pada siswa kelas *Direct Instruction* (Kelas Kontrol)

O2= Motivasi Belajar pada siswa kelas *Project Based Learning* setelah adanya perlakuan (Kelas Eksperimen)

O4= Motivasi Belajar pada kelas *Direct Instruction* (kelas kontrol).

X= Kelompok Treatment Model Pembelajaran *Project Based Learning*

- = Kelompok kontrol Model Pembelajaran *Direct Instruction*

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data. Instrumen penelitian sangat berpengaruh terhadap keberhasilan suatu penelitian, oleh karena itu penyusunan instrumen penelitian harus dirancang dengan baik agar diperoleh hasil sesuai dengan kegunaannya.

1. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah angket Motivasi

Amma Ram, 2013
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* DAN KECERDASAN INTELEKTUAL TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN BOLA BESAR DI SMK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Belajar yang diadaptasi dari journal oleh (Standage :2005). Instrumen terdiri dari 20 soal dengan menggunakan skala likert. Instrumen dikembangkan dan diuji tingkat validitas serta reliabilitasnya terlebih dahulu sebelum diberikan kepada sampel. Sesuai dengan desain penelitian, angket diberikan kepada sampel sebanyak dua kali, yaitu pada test awal (*pretest*) sebelum perlakuan dan test akhir (*posttest*) setelah dilaksanakannya perlakuan.

Tabel 3.2
Instrumen Motivasi

Instrumen Motivasi belajar dalam Pendidikan jasmani oleh Standage et al.(2005)

I take part in this PE class:

Intrinsic motivation	<ul style="list-style-type: none"> • because PE is fun. • because I enjoy learning new skills. • because PE is exciting. • because of the enjoyment that I feel while learning new skills/techniques.
Identified regulation	<ul style="list-style-type: none"> • because I want to learn sport skills. • because it is important for me to do well in PE. • because I want to improve in sport. • because I can learn skills which I could use in other areas of my life.
Introjected regulation	<ul style="list-style-type: none"> • because I want the teacher to think I'm a good student. • because I would feel bad about myself if I didn't. • because I want the other students to think I'm skilful. • because it bothers me when I don't
External regulation	<ul style="list-style-type: none"> • because I'll get into trouble if I don't. • because that's what I am supposed to do. • so that the teacher won't yell at me. • because that's the rule.
Amotivation	<ul style="list-style-type: none"> • but I don't really know why. • but I don't see why we should have PE. • but I really feel I'm wasting my time in PE. • but I can't see what I'm getting out of PE.

Ahmad Yani , 2015

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING DAN KECERDASAN INTELEKTUAL TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN BOLA BESAR DI SMK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

--	--

2. Untuk data Kecerdasan Intelektual diperoleh dari nilai test IQ siswa, proses pelaksanaan test dilaksanakan bekerjasama dengan lembaga test IQ Jurusan Bimbingan dan Konseling Universitas Pendidikan Indonesia (UPI).

E. Pengujian Validitas Dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Sebelum instrumen diberikan kepada sampel, instrumen di uji validitasnya, hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen tersebut dapat digunakan dalam penelitian. Lebih jauh Ali (2012, hlm.112) menjelaskan bahwa :“Validitas pada dasarnya adalah kemampuan alat ukur untuk dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Atau dengan kata lain, apakah suatu alat ukur sesuai untuk mengukur apa yang hendak diukur.” Ada 3 jenis validitas, yaitu validitas isi, Validitas konstruk, dan validitas kriterium.

Berkaitan dengan instrumen penelitian ini yang menggunakan instrumen tentang motivasi belajar siswa dalam pendidikan jasmani yang diadopsi dari jurnal (Standage : 2005) untuk itu peneliti menggunakan validitas konstruk (*Construct Validity*). Validitas konstruk terkait dengan sampai sejauh mana suatu alat ukur memiliki kejelasan dimensi, konsep atau dasar teoretis. Untuk dapat melakukan validitas konstruk, suatu tes perlu diuji cobakan dilapangan. Dari hasil ujicoba tersebut dilakukan penilaian.

Penulis melakukan perhitungan validitas dengan bantuan software SPSS versi 16 dapat dilihat pada Tabel 3.3:

Ahmad Yani , 2015

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING DAN KECERDASAN INTELEKTUAL TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN BOLA BESAR DI SMK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Diketahui $r_{\text{tabel}} (0.95)(28) = 0,3061$

Tabel 3.3
Hasil Uji Validitas SPSS

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal1	65,47	59,913	,451	,711
Soal2	65,10	63,059	,392	,725
Soal3	65,30	61,872	,375	,719
Soal4	65,30	59,941	,376	,716
Soal5	65,33	61,471	,456	,726
Soal6	65,13	60,947	,375	,719
Soal7	65,40	62,869	,386	,726
Soal8	65,47	62,120	,489	,732
Soal9	65,60	62,524	,382	,729
Soal10	65,87	61,085	,456	,726
Soal11	66,13	61,499	,433	,721
Soal12	66,20	60,648	,398	,722

Tabel. 3.3
Hasil Uji Validitas SPSS
(Lanjutan)

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal13	66,30	61,734	,436	,720
Soal14	65,67	62,230	,559	,725
Soal15	66,00	62,069	,434	,727
Soal16	65,57	59,082	,389	,713
Soal17	65,83	61,109	,375	,724
Soal18	65,83	61,523	,474	,724
Soal19	65,90	59,266	,455	,717
Soal20	65,50	59,983	,422	,720

Diketahui $r_{\text{tabel}} (0.95)(28) = 0,3061$

Dari skor pada Tabel 3.3 dapat diperoleh kesimpulan yaitu bila kolom

(Corrected Item-Total Correlation) $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}} (0,3061)$ maka item soal dikatakan Valid,

Ahmad Yani , 2015

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING DAN KECERDASAN INTELEKTUAL TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN BOLA BESAR DI SMK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sebaliknya $r_{hitung} < r_{tabel}$, berarti tidak valid. Diketahui bahwa r tabel adalah $R_{(0,95)(28)} = 0,3061$, diperoleh bahwa sebanyak 20 soal semua valid, untuk lebih jelas dapat pada tabel 3.4 berikut :

Tabel 3.4
Tabel Validitas

Nomor soal	r-hitung	r-tabel	Kriteria
soal1	,451	0,3061	Valid
soal2	,392	0,3061	Valid
soal3	,375	0,3061	Valid
soal4	,376	0,3061	Valid
soal5	,456	0,3061	Valid
soal6	,375	0,3061	Valid
soal7	,386	0,3061	Valid
soal8	,489	0,3061	Valid
soal9	,382	0,3061	Valid
soal10	,456	0,3061	Valid
soal11	,433	0,3061	Valid
soal12	,398	0,3061	Valid

Tabel 3.4
Tabel Validitas
(lanjutan)

Nomor soal	r-hitung	r-tabel	Kriteria
soal13	,436	0,3061	Valid
soal14	,559	0,3061	Valid
soal15	,434	0,3061	Valid
soal16	,389	0,3061	Valid
soal17	,375	0,3061	Valid
soal18	,474	0,3061	Valid
soal19	,455	0,3061	Valid
soal20	,422	0,3061	Valid

2. Uji Reliabilitas

Setelah instrumen diuji validitas dan dinyatakan valid, maka langkah

Ahmad Yani , 2015

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING DAN KECERDASAN INTELEKTUAL TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN BOLA BESAR DI SMK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

selanjutnya adalah uji reliabilitas Instrumen dengan menggunakan software SPSS 16. Adapun hasil uji reliabilitas instrumen digambarkan dalam tabel 3.6 pada halaman berikut :

Tabel. 3.5
Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,732	20

Dari hasil output SPSS di atas diperoleh Hasil Alpha (r_{11}) sebesar 0,732 kemudian dihitung t_{hitung} yang diperoleh hasil 5,69. Hasil tersebut dikonsultasikan dengan Tabel distribusi t pada taraf kepercayaan 95% dengan $dk = n - 2 = 30 - 2 = 28$, diperoleh $t(95\%)(28) = 1,7$ ternyata $t_{hitung} > t_{tabel} = 5,69 > 1,7$ artinya bahwa instrumen penelitian pada variabel motivasi belajar dapat dinyatakan reliabel dengan tingkat kepercayaan 95%.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dipilih adalah melalui angket Motivasi Belajar Siswa. Angket itu yang diberikan pada saat *pretest* dan *posttest* pada setiap kelompok eksperimen maupun kontrol. Alasan pengambilan teknik pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar adalah data yang dikumpulkan lebih objektif karena menggunakan pernyataan-pernyataan yang dibagikan pada setiap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang akan mendeskriptifkan motivasi belajar mereka.

Keuntungan menggunakan kuisioner (angket) adalah dapat mengumpulkan data dari jumlah bebearap subjek; data yang dikumpulkan lebih

Ahmad Yani , 2015

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING DAN KECERDASAN INTELEKTUAL TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN BOLA BESAR DI SMK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

objektif daripada menggunakan wawancara; responden dapat menjawab dengan lebih leluasa, tidak dipengaruhi sikap mental hubungan antara periset dan subjek riset, atau waktu yang tersedia dalam memikirkan jawaban; data yang dikumpulkan lebih mudah dianalisis, karena pertanyaan-pertanyaan yang diajukan bersifat tetap dan sama antara yang diajukan kepada satu responden dan yang diajukan pada responden lainnya. (Ali 2012, hlm.285)

H. Teknik Analisis Data

Sesuai dengan desain penelitian yang digunakan penelitian ini juga memasukan variabel covariat, maka analisis data dilakukan dalam dua tahap yaitu tahap pertama adalah pengujian prasyarat analisis berupa menguji normalitas dan homogenitas. Tahap kedua adalah analisis lanjut dengan teknik analisis kovariansi (ANCOVA).

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas data menggunakan uji *Shapiro Wilk* dengan menggunakan bantuan perangkat lunak komputer. Bila hasil pengujian tidak signifikan pada taraf 5% ($p > 0,05$) maka artinya semua data pada penelitian ini berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas Varians

Pengujian homogenitas varians dimaksudkan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dari populasi berasal dari varians yang sama dan tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan satu sama lain. Pengujian dilakukan dengan statistik uji *Levene's Test* dengan Software SPSS 16. Bila hasil pengujian hitung tidak signifikansi 5 %, yang ditunjukkan dengan $p > 0,05$, hal ini berarti tidak ada perbedaan antara varians semua data, yang berarti data tersebut homogen.

Setelah data terbukti memenuhi prasyarat distribusi normal dan variansi antar kelompok homogen, maka tahap analisis data selanjutnya adalah pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan dengan analisis kovariansi. Dalam penelitian ini, ancova yang digunakan adalah ancova 3 jalur karena melibatkan

Ahmad Yani , 2015

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING DAN KECERDASAN INTELEKTUAL TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN BOLA BESAR DI SMK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

satu variabel bebas yaitu model pembelajaran dan 2 variabel covariat yaitu kecerdasan Intelektual dan Pretest. Analisis dilakukan dengan menggunakan bantuan software komputer SPSS . Lebih lanjut Analisis melibatkan variabel bebas, variabel covariat dan variabel terikat. sebagai variabel bebas adalah penggunaan model pembelajaran *project based learning* sebagai kelompok eksperimen dan model *direct Instruction* sebagai kelompok kontrol, sebagai variabel terikat adalah motivasi belajar siswa. Dalam penelitian ini juga melibatkan variabel covariat yaitu kecerdasan intelektual, dan variabel covariat ini dilibatkan karena diduga turut serta mempengaruhi (memperkuat atau memperlemah) hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat.

J. Pelaksanaan Penelitian

1. Pre Test (Akan dilaksanakan tanggal 20 Maret 2015)

Pre test dilakukan sebelum perlakuan diberikan yaitu pembelajaran penjas dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* dan *direct teaching* pada materi permainan bola besar. Pretest dilakukan untuk melihat sejauh mana Motivasi yang telah dimiliki oleh siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk melihat skor perolehan pretest, siswa yang telah menjadi anggota kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan angket Motivasi Belajar. Kemudian, setelah siswa mengisi angket, data diolah dan dianalisis untuk mengetahui kemampuan awal motivasi belajar siswa pada kedua kelompok.

2. Perlakuan (Dimulai tanggal 20 Maret 2015 -20 Mei 2015)

Perlakuan dilakukan pada kelompok eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam materi bola besar dan pada kelompok kontrol juga diberikan materi yang sama yaitu bola besar dengan

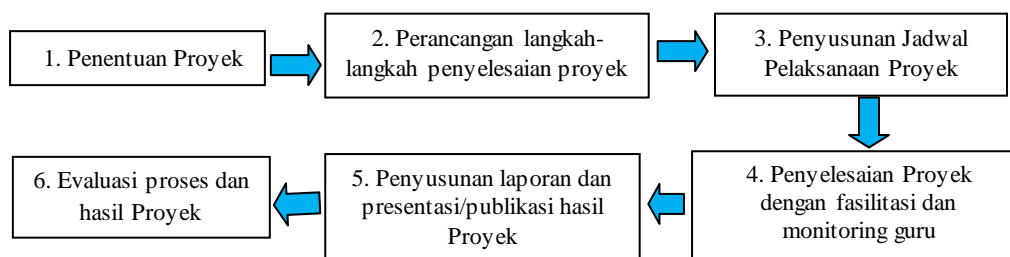
Ahmad Yani , 2015

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING DAN KECERDASAN INTELEKTUAL TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN BOLA BESAR DI SMK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction*. Perlakuan ini dilaksanakan 1 kali seminggu pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Alasannya adalah untuk melihat pengaruh model pembelajaran dan kecerdasan intelektual terhadap motivasi belajar siswa SMK. Pada kelompok siswa yang belajar dengan *model Project Base Learning* dan siswa yang belajar dengan model pembelajaran *direct instruction*.

Seperti dipaparkan dalam seminar Nasional Scientific kurikulum 2013 (2014) bahwa model pembelajaran *Direct Instruction* dan *project based learning* mempunyai perbedaan dalam langkah langkah pembajarannya. Model Pembelajaran *Project Based Learning* lebih bersifat saintifik dengan langkah-langkah pembelajaran pada halaman berikut:



Gambar 3.1: Langkah-Langkah Pembelajaran Berbasis Proyek

Keser & Karagoca (Kemendikbud, 2014)

Adapun model pembelajaran *Direct Instruction* menurut Metzler (2000): “It has been used in physical education primarily for learning outcomes in the psychomotor domain”. Hal ini berarti domain pembelajaran utama dalam model *Direct Instruction* adalah Aspek Psikomotor siswa. Adapun langkah-langkah pembelajaran dalam *direct Instruction* secara umum dalam pendidikan jasmani adalah pada Gambar 3.2 berikut :



Ahmad Yani , 2015

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING DAN KECERDASAN INTELEKTUAL TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN BOLA BESAR DI SMK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gambar 3.2 Seminar Nasional Scientific kurikulum 2013 (2014)

Berikut merupakan program perlakuan yang diberikan dalam rangka mengembangkan motivasi belajar siswa melalui model pembelajaran Model Project Based Learning pada materi ajar bolabesar yang dilakukan sebanyak 1-7 minggu atau 1-7 kali pertemuan hal ini sesuai dengan pendapat Cole dkk (2004, hlm 1440) "*The stage theory of learning motivation argues that persons progres (or regress) thorough stage overtime. For most people, the change process is spiral is not linear* ". (1983) Prochaska dan di clemente)" . Lebih lanjut cole dkk. Setidak nya butuh 1-7 minggu untuk melihat perkembangan dari setiap tahapannya. Cole (2004, hlm 140) : Dari penelitian tersebut dapat diketahui bahwa perkembangan setiap tahapan dalam motivasi belajar akan terlihat setidaknya setelah interval 1, 3 sampai 7 minggu interval perlakuan.

Dalam penelitian lain oleh Maryanto dkk. (*dalam Indonesian Journal of Guidance and Counceling, Theory and application: 2013*) hasil penelitian menunjukan motivasi belajar siswa dapat meningkat setelah diberikan perlakuan dengan penguasaan kontent melalui metode *role playing* selama 8 kali pertemuan. Penelitian menunjukan terdapat peningkatan skor dalam aspek motivasi belajar dari skor 66 % atau kategori sedang pada skor pretest dan meningkat jadi 77 % setelah diberikan perlakuan pada skor posttest. Dari pendapat tersebut maka penulis membuat rangkaian penelitian pada Tabel 3.6 sebagai berikut:

Tabel. 3.6
Program pelaksanaan penelitian
Model Project Based Learning

Pertemuan	Materi Bola voli
1	Pembelajaran : Passing dalam bola voli Membuat video permainan yang terkait dengan materi pembelajaran <i>teknik passing bawah</i>
2	Pembelajaran : Passing dalam bola voli Membuat video permainan yang terkait dengan materi pembelajaran <i>teknik passing atas</i>
3	Pembelajaran : kombinasi teknik Passing bawah dan Passing atas dalam bola voli Membuat video permainan yang terkait dengan materi pembelajaran kombinasi teknik <i>Passing</i> bawah dan <i>Passing</i> atas dalam bola voli
Pertemuan	Materi Bola basket
4	Pembelajaran : Passing dalam bola basket Membuat video permainan yang terkait dengan materi pembelajaran <i>chest pass</i> dan <i>bounce pass</i> dalam bola basket
5	Pembelajaran : Dribbling dalam bola basket Membuat video permainan yang terkait dengan materi pembelajaran <i>dribbling</i> dan <i>passing</i> bola basket
Pertemuan	Materi Sepakbola
6	Pembelajaran : Passing dalam sepak bola Membuat video permainan yang terkait dengan materi pembelajaran teknik <i>passing</i> kaki bagian dalam dan kaki bagian luar dalam sepakbola
7	Pembelajaran : Dribbling dalam sepak bola Membuat video permainan yang terkait dengan materi pembelajaran teknik <i>Dribbling</i> dalam sepakbola
8	Pembelajaran : Stopping dalam sepakbola Membuat video permainan yang terkait dengan materi pembelajaran teknik <i>stopping</i> dengan kaki, teknik <i>stopping</i> dengan paha dan teknik <i>stopping</i> dengan dada

Tabel.3.7
Program pelaksanaan penelitian
Model Direct Instruction

Pertemuan	Materi Bola voli
1	Pembelajaran : Passing dalam bola voli Melakukan <i>teknik passing bawah</i>
2	Pembelajaran : Passing dalam bola voli Melakukan <i>teknik passing atas</i>
3	Pembelajaran : Kombinasi Passing dalam bola voli Melakukan teknik kombinasi <i>passing atas</i> dan <i>passing bawah</i> dalam bola voli
Pertemuan	Materi Bola basket
4	Pembelajaran : Passing dalam bola basket Melakukan <i>chest pass bola basket</i> Melakukan <i>bounce pass bola basket</i>
5	Pembelajaran : Dribbling dalam bola basket Melakukan teknik dasar <i>dribbling bola basket</i> Melakukan teknik dasar <i>dribbling</i> dan <i>passing bola basket</i>
Pertemuan	Materi Sepakbola
6	Pembelajaran : Passing dalam sepak bola Melakukan teknik <i>passing</i> kaki bagian dalam sepakbola Melakukan teknik <i>passing</i> kaki bagian luar sepakbola
7	Pembelajaran : Dribbling dalam sepakbola Melakukan teknik <i>Dribbling</i> dalam permainan sepak bola
8	Pembelajaran : Stopping dalam sepakbola Melakukan teknik <i>stopping</i> dengan kaki Melakukan teknik <i>stopping</i> dengan paha Melakukan teknik <i>stopping</i> dengan dada

3. Post Test (dilaksanakan pada tanggal 24 Mei 2015)

Setelah diberikan perlakuan selama 8 kali pertemuan yang dilakukan 1 kali setiap minggunya, selanjutnya sampel diberikan kembali angket motivasi belajar pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol untuk melihat sejauh mana pengembangan motivasi belajar yang terjadi mulai dari sebelum diberikan

Ahmad Yani , 2015

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING DAN KECERDASAN INTELEKTUAL TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN BOLA BESAR DI SMK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

perlakuan sampai setelah diberikan perlakuan. Skor hasil motivasi belajar yang telah diisi oleh sampel selanjutnya dianalisis untuk melihat perkembangan motivasi belajar pada sampel yang ada dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, selanjutnya hasil analisis itu akan diuji hipotesis untuk dapat menjawab semua pertanyaan yang telah diajukan sebelumnya.

4. Format dan Skenario Model Pembelajaran *Project Based Learning* dan *Direct Instruction*

a. Format Model Pembelajaran *Project Based Learning* dan *Direct Instruction* secara umum

Adegan	Model Pembelajaran <i>Direct Instruction</i>	Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>
Pendahuluan	1. Berdoa 2. Pemanasan yang relevan dengan materi pembelajaran 3. Persepsi 4. Apersepsi motivasi dan penjelasan tentang tujuan pembelajaran.	1. Berdoa 2. Pemanasan yang relevan dengan materi pembelajaran 3. Persepsi 4. Apersepsi motivasi dan penjelasan tentang tujuan pembelajaran.
Inti	1. Skill	1. Persiapan Proyek
	<ul style="list-style-type: none"> Penjelasan teknik gerak yang akan dipelajari 	<ul style="list-style-type: none"> Menentukan proyek Perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek
	2. Drill	2. Pelaksanaan Proyek
	<ul style="list-style-type: none"> Berlatih teknik gerak yang diajarkan. 	<ul style="list-style-type: none"> Penyusunan Jadwal Pelaksanaan proyek Penyelesaian hasil proyek Publikasi hasil proyek
	3. Games	3. Evaluasi Proyek
	<ul style="list-style-type: none"> Mempraktikan teknik gerak yang diajarkan dalam sebuah permainan. 	Evaluasi proses dan hasil proyek
Penutup	1. Pendinginan (cooling down)	1. Pendinginan (cooling down)

Ahmad Yani , 2015

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING DAN KECERDASAN INTELEKTUAL TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN BOLA BESAR DI SMK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	2. Evaluasi, diskusi dan tanya jawab tentang materi pembelajaran yang telah dan akan dilaksanakan pada pertemuan yang akan datang 3. Berdoa	2. Evaluasi, diskusi dan tanya jawab tentang materi pembelajaran yang telah dan akan dilaksanakan pada pertemuan yang akan datang 3. Berdoa
--	--	--

b. Skenario Model Pembelajaran *Project Based Learning* (Kemendikbud: 2014)

Deskripsi			Waktu
PENDAHULUAN			
<ul style="list-style-type: none"> Siswa berkumpul dilapangan Presensi dan apersepsi Siswa membentuk lingkaran dan berdoa Siswa melakukan peregangan statis dan dinamis Siswa melakukan pemanasan dengan menggunakan permainan Stork Tag. (alokasi waktu ini susah diperhitungkan dengan waktu siswa berganti pakaian)			10 Menit
INTI			
1. Penentuan Proyek	Guru	Guru menjelaskan proyek yang harus dilakukan oleh kelompok. Tugas masing-masing kelompok adalah membuat video permainan. Adapun ketentuan tugas permainan dalam video tersebut harus jelas dalam: <ol style="list-style-type: none"> Bentuk permainan Tujuan permainan Aturan permainan (jumlah siswa, luas lapangan, jumlah bola). Kriteria yang akan dipantau guru adalah kesesuaian bentuk permainan yang terkait dengan topik pembelajaran <i>chest pass</i> dan <i>bounce pass</i> dalam permainan bola basket berdasarkan: <ol style="list-style-type: none"> Jumlah waktu Frekuensi 	10 Menit

Ahmad Yani, 2015

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* DAN KECERDASAN INTELEKTUAL TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN BOLA BESAR DI SMK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	Siswa	Mendengarkan penjelasan proyek video permainan yang guru sampaikan dan bertanya apabila tidak ada yang dimengerti	
2.Perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek	Guru	Memberi kesempatan selama 15 menit kepada siswa dalam kelompoknya masing-masing untuk mendiskusikan dan merancang bentuk permainan yang terkait dengan topik pembelajaran <i>chest pass</i> dan <i>bounce pass</i> dalam permainan bola basket yang akan dilakukannya sehingga sesuai dengan permasalahan dengan kriteria tugas video yang diberikan oleh guru.	15 menit
	siswa	Berdiskusi dalam kelompok masing-masing untuk merancang langkah-langkah penyelesaian proyek video permainan <i>chest pass</i> dan <i>bounce pass</i> yang telah disepakati.	
3.Penyusunan Jadwal Pelaksanaan proyek	Guru	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyusun jadwal penyelesaian proyek video permainan <i>chest pass</i> dan <i>bounce pass</i> dalam permainan bola basket yang telah disepakati oleh kelompok masing-masing	30 menit
	Siswa	Menyusun jadwal penyelesaian proyek video permainan <i>chest pass</i> dan <i>bounce pass</i> yang telah disepakati serta memperbaikinya sampai mendapatkan bentuk permainan yang terbaik sebelum dibuat video.	
4.Penyelesaian Proyek	Guru	Mendekati setiap kelompok siswa secara bergantian untuk meminta penjelasan tentang kesesuaian bentuk permainan <i>chest pass</i> dan <i>bounce pass</i> dalam permainan bola basket yang dibuatnya dengan kriteria tugas proyek yang diberikan gurunya.	20 menit
	Siswa	Membuat video permainan <i>chest pass</i> dan <i>bounce pass</i> dalam bola basket serta menjelaskan keterkaitan dengan kriteria yang diberikan oleh guru.	
5.Publikasi hasil proyek	Guru	Memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk menampilkan proyek video permainan <i>chest pass</i> dan <i>bounce pass</i> dalam permainan bola basket yang telah dibuatnya bersama kelompoknya.	20 menit
	Siswa	Menampilkan hasil karya berupa video permainan yang terkait dengan topik	

Ahmad Yani , 2015

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING DAN KECERDASAN INTELEKTUAL TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN BOLA BESAR DI SMK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		pembelajaran <i>chest pass</i> dan <i>bounce pass</i> yang telah dibuat bersama kelompoknya kepada guru dan kelompok lain selama 5 menit.	
6. Evaluasi proses dan hasil proyek	Guru	Guru memberikan komentar dan evaluasi tentang tugas proyek video permainan yang terkait topik pembelajaran <i>chest pass</i> dan <i>bounce pass</i> yang telah dilaksanakan oleh siswa.	
	Siswa	Menyimak dengan seksama komentar dan evaluasi yang disampaikan oleh guru	
PENUTUP			
<ul style="list-style-type: none">• Diskusi (perilaku dan karya)• Siswa melakukan refleksi• Pendinginan			15 menit

c. Skenario Model Pembelajaran *Direct Instruction*

Deskripsi			Waktu
PENDAHULUAN			
<ul style="list-style-type: none"> • Siswa berkumpul di lapangan • Presensi dan apersepsi • Siswa membentuk lingkaran dan berdoa • Siswa melakukan peregangan statis dan dinamis • Siswa melakukan pemanasan dengan menggunakan permainan Stork Tag. (alokasi waktu ini susah diperhitungkan dengan waktu siswa berganti pakaian)			15 Menit
INTI			
1. Skill	Guru	Guru menginstruksikan siswa untuk melakukan teknik dasar dribbling dalam permainan bola basket.	20 menit
	Siswa	Mengamati instruksi yang diberikan oleh guru Mencoba secara individual apa yang di instruksikan guru	
2. Drill	Guru	Memberi kesempatan selama 30 menit kepada siswa dalam kelompoknya untuk melakukan	30 menit

Ahmad Yani, 2015

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING DAN KECERDASAN INTELEKTUAL TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN BOLA BESAR DI SMK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		teknik dasar <i>dribling</i> dalam permainan bola basket.	
	Siswa	Mencoba melakukan teknik dasar <i>dribling</i> dalam bola basket sesuai yang diinstruksikan oleh guru.	
3. Games	Guru	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan permainan sesuai dengan materi yang telah diajarkan	40 menit
	Siswa	Siswa bermain teknik <i>dribbling</i> dalam permainan bola basket sesuai dengan materi yang telah diajarkan	
Penutup			
<ul style="list-style-type: none"> • Diskusi • Siswa melakukan refleksi • Pendinginan 			15 menit